
PlayStation
BUSHIDO BLADE™
SQUARESOFT

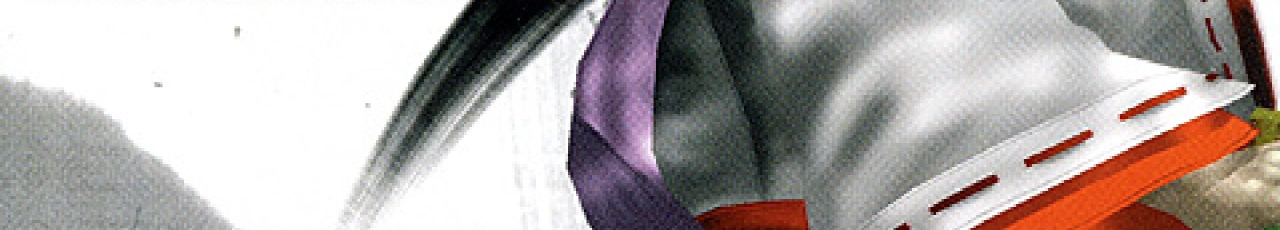
追われる者は、剣をとれ。

中国山地の懐深くに、一軒の古びた道場が佇む。「鳴鏡館」。
室町時代より五百年余の歴史を有し、
「鳴鏡心当流」の奥義をいまに伝える道場である。

この「鳴鏡館」は、裏で密かに、「陰」と呼ばれる暗殺集団を組織していた。
修行者の内の何名かは「陰」のメンバーであり、そして、
彼等が「陰」であることは、他の修行者も知らぬほどの秘密の事柄であった。

ある日、「陰」の一人が道場を抜けた。脱走したのである。
「鳴鏡館」は、直ちに「陰」の他のメンバーたちを刺客として放った。

昨日までの仲間に追われる身となった抜け人の、必死の逃亡劇が始まる。
それは、かつて「陰陽の迷ひ城」と呼ばれた広大な城跡を舞台に、
同じ「鳴鏡心当流」の修行者同士が繰り広げる凄絶な戦いであった。



For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | 対戦ケーブル 対応 | アナログコントローラ 対応

SLPM 86020



目次

CONTENTS

※ この解説書の内容とゲームの内容が一部異なる場合があります。ご了承下さい。

基本ルール

「ブシドーブレード」は、6人のキャラクタと8種類の武器を自由に組み合わせて戦う、新しいタイプの格闘ゲームです。体力ゲージや時間制限はありません。頭、胸、腹部の急所に深く攻撃を与えることで勝負の決着がつく、一撃必殺のシステムが最大の特徴です。間合いを十分にとって戦ってください。

メニューの紹介

ストーリー・モード　一人用(乱入可)



プレイヤーが、暗殺集団"陰"から脱走した抜け人となり、昨日までの仲間(CPU)に追われながら戦っていくモードです。フィールド間を移動して、天守閣跡に隠されている抜け道を目指してください。(25ページ参照)

※武士道に反する戦い方をすると、正しく最後まで進めない場合があります。

対戦モード　二人用



二人で真剣勝負を楽しむモードです。それぞれのキャラクタと武器を選択し(同キャラ対戦はできません)、さらにバトルフィールドを選んでください。コンティニューすると、キャラクタ・武器選択に戻らずに再びバトルができます。その際、両者の勝ち数が表示されます。

チャンバラ・モード 一人用



次々と現われる敵を、何人まで倒せるかチャレンジできるモードです。自分が受けたダメージは、最初からやり直すか、コンティニューするまで回復しません。目指すは、100人斬りです。
※チャンバラですので打刀での戦いになります。

稽古（けいこ）モード 一人用

練習をするためのモードです。相手（CPU）のキャラクタ・武器を自分で選択できますので、仮想の敵を決めて、何度でも攻略法を研究してください。なお、このモードは稽古用ですので、使用できるステージは3つに限定されています。また、真剣は使用しません。終了する時はセレクトボタン＋スタートボタンを同時に押してください。

オウンビュー、通信対戦モード 一人用、二人用

キャラクタの視点で戦うモードです。他のモードとは、間合いの取り方や方向キーの操作が少し異なりますので、注意してください。一人で楽しむ「オウンビュー・モード」と、二人で楽しむ「通信対戦モード」があります。詳細は、27ページを参照してください。

ムービー

ストーリー・モードでクリアしたキャラクタのエンディングは、ここでいつでも見ることができます。また、1996年8月発売の『TOBAL NO.1』には、ブシドーブレードのムービーが入っている「FINAL FANTASY Ⅶ」体験版が付いていましたが、ここでその当時のムービーを見ることもできます。



オプション

方向キーの左右で項目を選び、方向キーの下で、それぞれの設定を変更します。メモリーカードの項目のみ、「書」「読」を選択後、○ボタンで実行してください。すべての設定変更が終了したら、×ボタンを押し、メニューに戻って下さい。

難易度

CPUの強さを変更できます。

転倒率

フリーランニング中、何かにぶつかった場合に転倒する率を決めることができます。「高」を選択すると、キャラクタ同士だけでなく、障害物や壁などにぶつかった場合にも転倒します。

音楽

ゲーム中に音楽がかかっている場合、それを消して、効果音のみにすることができます。

モニターカラー

画面をカラーにするか、白黒にするかを選択できます。「切」を選択すると、画面が白黒で表示されます。なお、表示が変わるのは、メニューに戻った時です。

コンティニュー

「切」を選択すると、コンティニューを切ることができます。

背景

フィールドの背景イメージの明暗を変更することができます。

メモリーカード

オプションの設定や、メインメニュー【ムービー】のエンディングなどを保存しておくことができます。保存する場合は、[書](セーブ)、読み込みたい時は、[読](ロード)を選択し、○ボタンで決定して下さい。使用ブロックは、1ブロックです。

自動セーブ

[入]にしておくと、「メモリーカード」の項目で[書](セーブ)を選択しなくてもセーブを行います。ロードは、起動時にオートで行いますので、前回利用したメモリーカードを差し込んでおきましょう。

コラム

「身体ダメージ」システム

「ブシドーブレード」では、「体力ゲージ」を無くす代わりに、「身体ダメージ」という新しい概念をゲームシステムに導入しています。これは、ダメージを数値に置き換えて表示する従来の方法と大きく異なり、ダメージを受けることによって体の動きが鈍くなったり、武器を両手で持てなくなるなど、キャラクタの状況がどんどん不利になっていくという斬新なシステムです。したがって、軽いダメージといえども不用意に受けるわけにはいかず、勝負がより緊迫したものとなります。



◀「体に浅くダメージを受けた場合」
一瞬ひるんでから、動きが鈍くなります。



「左腕に深くダメージを受けた場合」▶
武器を両手で持てなくなり、振りなどが鈍くなります。



◀「足に深くダメージを受けた場合」
立ち上がれなくなり、移動や攻撃にさまざまな制限が加わります。

コントローラの使い方



START ボタン
オープニングデモを終了しメニューを呼び出す
バトル中のポーズ（再度押すと解除）
※セレクトボタン+スタートボタンを同時に押すと強制的にリセットし、メニューに戻ることができます。

SELECT ボタン
降参する時に使用。
ただし、立ち上がれない状態に限ります。(12ページ参照)

方向キー
移動時に使用／ボタンと組み合わせて技に使用／メニューの選択など
㊨ 前方向へ移動
㊧ 後ろ方向へ移動
㊤ 左方向(画面奥)へ移動
㊦ 右方向(画面手前)へ移動
※この方向キーの操作はコントローラ1を使っている場合です。

L2 ボタン
使用しません

L1 ボタン　**走りスタンバイボタン**
方向キーと組み合わせて走る（フリーランニング）

R2 ボタン　**重心を下げる**（単独で押すと構えを下に変更）
（9ページ「重要ボタンR1、R2」参照）

R1 ボタン　**重心を上げる**（単独で押すと構えを上に変更）
（9ページ「重要ボタンR1、R2」参照）

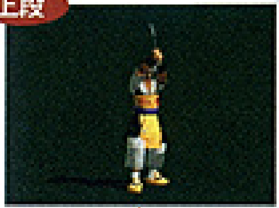
△ ボタン　**上攻撃**（主に頭を狙います）

○ ボタン　**中攻撃**（主に胴体を狙います）
各モード選択、キャラ選択、武器選択などの決定。

× ボタン　**下攻撃**（主に足を狙います）
「リプレイ」「勝利ポーズ」「コンティニュー」などのキャンセル。
オプション、ムービーなどの終了。

□ ボタン　**防御**（押す度に、武器を当てにいって防御します）

上段



正段



下段



アナログコントローラについて

このゲームは、1997年4月発売予定の『アナログコントローラ「(株) SCE製」』にも対応しています。アナログコントローラをコントローラ端子につなげてから電源を入れ、タイトル画面のメニューから「アナログコントローラ」を選んで下さい。ここで、アナログコントローラのバイブレーション機能やキャリブレーションの設定ができます。

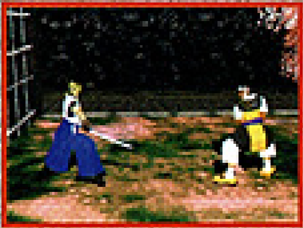


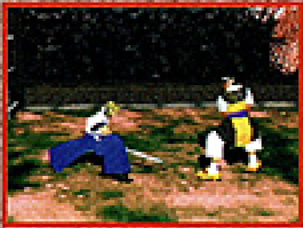
重要ボタンR1、R2

このゲームでは、R1、R2ボタン（重心の上げ下げ）をよく使います。
このボタンをうまく使いこなすと、よりスムーズな戦いができます。

しゃがみステップ →+R2

もっとも重要なのが、「しゃがみステップ」です。前に踏み込んで重心を下げるこの動きから、さまざまな展開が可能になります。
※なお、これらの操作は、全武器、どの構えからも使用できます。





ジャンプ



→+R2 R1

しゃがむ反動を利用してジャンプします。2m位の段差ならジャンプで昇ることも可能です。

サブウエポン



→+R2 ○

持っているサブウエポンを投げることができます。ただし、左腕を負傷していてあがらなくなった場合は、投げることはできません。（地面に落ちているサブウエポンは、しゃがみステップで拾うこともできます。）

目つぶし



→+R2 R2

地面にある砂や泥や雪などを目つぶしとして投げることができます。相手にダメージを与えることはありませんが、一瞬の隙を作ることができます。

※「→+R2」のコマンドをいれると、構えは全て中段に戻るので注意して下さい。

大技




例 打刀の「兜割(かぶとわり)」 ⇨＋ R2 △

しゃがみステップにつづけて、△ボタンや×ボタンを押すと、武器やキャラクタの組み合わせによってさまざまな大技を出せる場合があります。

段差を昇る



方向キー＋ R1

昇りたい方向に方向キーを入れてR1ボタンを入力します。なお、走りながら段差を昇ることもできます。キャラクタによって昇るスピードは異なります。

攻撃回避

武器が当たった場合 R2

相手の武器が自分の武器に当たって弾かれてしまい、動けなくなった場合などに、タイミングよくR2ボタンを入力すると、すかさず上体を下げて後転することができます。防御と異なり、間合いを離すことができるので、連続攻撃の回避などに有効です。

※この場合も構えは全て中段に戻ります。




※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

[基本技のパターン]

このゲームの基本技のコマンドは、右表のパターンによって構成されています。ただし、武器や構えによって(時にはキャラクタによって)、技の種類は異なりますので、このパターンどおりにすべての技がだせるわけではありません。

⇦	△ or ○ or ×
⇨	△ or ○ or ×
⇧	△ or ○ or ×
⇩	△ or ○ or ×
⇨⇨	△ or ○ or ×
⇦⇨	△ or ○ or ×

[フリーランニング（L1 ＋方向キー）からの攻撃]



走り中に攻撃ボタン

どの武器でも可能です。△ボタンのみ走りながら何度でも攻撃できますが、○ボタンと×ボタンは攻撃して止まります。

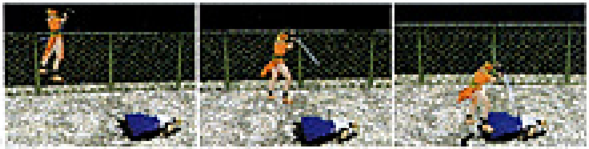
[ジャンプ（⇨＋ R2 R1）からの攻撃]



上昇中に攻撃ボタン

どの武器でも可能です。ただし、△ボタンなら上段に、○ボタンなら中段に、×ボタンなら下段に構えが変わります。

[追い打ち攻撃（⇦⇨×）]



倒れている相手に対して有効な攻撃です。

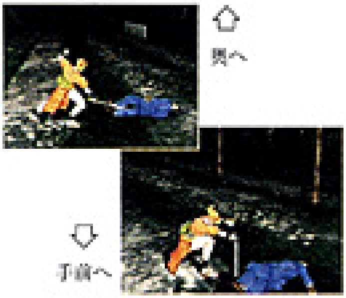
※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

立ち上がれない状態

足に深くダメージを受けると、立ち上がれなくなります。この状態になると、移動が困難になり、構えの変更もできません。△、○、×ボタンを押せば基本的な攻撃は可能ですが、その他の様々な点で通常のコマンドと異なりますので注意して下さい。

自ら倒れる R2





立ち上がれないときにはこのコマンドで、自ら倒れることができます。この操作で相手の攻撃をかわすことも可能です。さらに倒れた状態で方向キー↑や↓を入力するとそのまま転がることができ、追い打ち攻撃を避けることができます。

起き上がり攻撃 ⇦○



後転して起きあがりざまに素早い攻撃をしかけることができます。

サブウエポン ⇨○



立ち上がれない状態の時は、すでに重心が下がっているため、R2ボタンの入力なしで、サブウエポンでの攻撃ができます。

目つぶし ⇨ R2



サブウエポンと同じく、立ち上がれない状態の時にはR2ボタンの入力が1回だけとなります。

降参(こうさん) SELECT



立ち上がれない状態で降参することができます。降参するとその場で正座して、相手の介錯(かいしゃく)を待つ状態になります。

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

コラム

モーションシフトについて

通常の格闘ゲームでは、攻撃コマンドをまとめて入力して技を出す、「先行入力」方式が一般的ですが、「ブシドーブレード」は、「モーションシフト」という独特の考え方を採用しています。これは、一つのキー入力、一つのボタン入力で一つのモーション（動き）を出し、そのモーションをつなげて（シフトとして）いくことで、結果的に技やまとまったアクションを出すというシステムです。したがって、実際の人間の動きに近い流れのコマンドが実現します。9、10ページで紹介したジャンプや、大技なども、まさに「モーションシフト」ならではのコマンド体系となっています。入力のタイミングについては、通常の「先行入力」とそれほど変わりませんが、「連続攻撃」の時には、「先行入力」方式よりも少し遅めのタイミングで入力することになります。（動きを見ながら入力していく感覚です。）この解説書でも『×△△』ではなく、『×△、△』という様に表記してあるのは、そのタイミングを表現しているわけです。

エフェクトについて

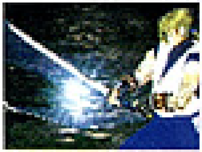
バトル中は、身体ダメージや防御などを判断するための様々なエフェクトが表示されます。
中でも、以下のエフェクトは重要なものです。

緑色のエフェクト



防御した場合に表示されます。

白色のエフェクト



武器と武器が当たって弾かれた場合に表示されます。

オレンジのエフェクト



身体にダメージが入った場合に表示されます。

赤黄色のエフェクト



一撃必殺が決まった場合に表示されます。

武器&キャラクタ紹介



コマンドの見方　◎◎ つづけて押す　◎、◎ 間をあけて押す

打刀（うちがたな）
KATANA



全体：92cm　刃長：69.3cm　反り：2.1cm　重量：1.5kg

特長

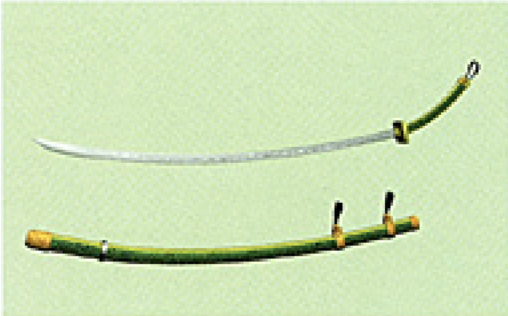
基本的に両手で使う武器だが、時には片手でも可能。間合いをとっても、懐に入っても対処できる。ただし、技の出だしは遅い部類に入る。

武器コマンド

真直逆胴	上段から	△○
走り込み突き	正段から	⇨⇨○
真直叩き斬り	正段から	⇦⇨△
裂装斬り三重	正段から	○○、⇨○
払い面	正段から	⇦⇨○△
河蝉一閃	下段から	×○

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

野太刀（のだち）
NODACHI



全体：119cm　刃長：93.2cm　反り：3.9cm　重量：1.9kg

特長

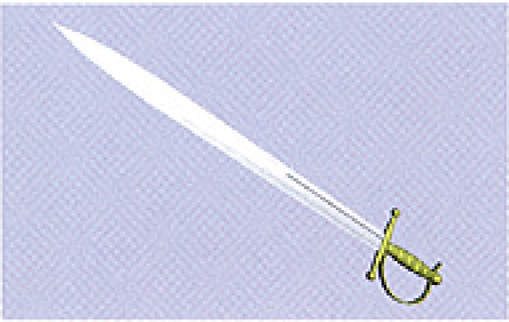
両手で扱う。持っている位置から剣先までの長さが、全武器中最も広く、最大の間合いを持つ武器。しかし、振り出し、もどりともに遅いため、隙の多い武器と言える。

武器コマンド

虚空斬	上段から	△△、⇨△
膝砕き片手叩き付け	上段から	×△
真直叩き斬り	正段から	⇦⇨△
燕落とし	正段から	○○、⇨△
飛び込み真直斬り	下段から	⇦⇨△
暁天斬	下段から	×△

セイヨーブレード

LONG SWORD



全体：79cm　剣身：64cm　身幅：5.2cm　重量：1.4kg

特長

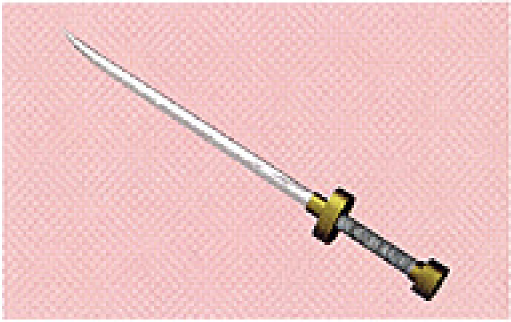
片手で扱う武器。技の出だし、終りともに隙がなく長さもあるため、初心者にも扱いやすい武器である。

武器コマンド

啄木鳥（きつつき）	上段から	○○
飛び込み片手面（とびこみかたてめん）	中段から	⇦⇨△
飛び込み片手突き（とびこみかたてつき）	中段から	⇨○
扇子返し（せんすがえし）	中段から	△×
左滑り片手回転斬り（ひだりすべりかたてかいてんぎり）	下段から	⇧○
鹿威面（ししおどしめん）	下段から	×△、△

セイヨーツルギ

SABER



全体：72cm　剣身：60cm　重量：1.2kg

特長

もっとも短い武器。片手で扱い、技の出だし終りともに隙がなく、動きに無駄がない。多少威力が落ちるのと、間合いが狭いのが欠点。

武器コマンド

垂直片手胴斬り（すいちょくかたてどうぎり）	上段から	△○
雫流（しずくりゅう）	中段から	⇨⇨○
乱れ斬り（みだれぎり）	中段から	×△、○
観音斬り（かんのんぎり）	中段から	○○、△
捌き片手突き（さばきかたてつき）	下段から	⇦○
垂直任侠斬り（すいちょくにんきょうぎり）	下段から	△△

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

騎士道ソード
BROAD SWORD



全体：85cm 刀身：65cm 身幅：8.5cm 重量：4.1kg

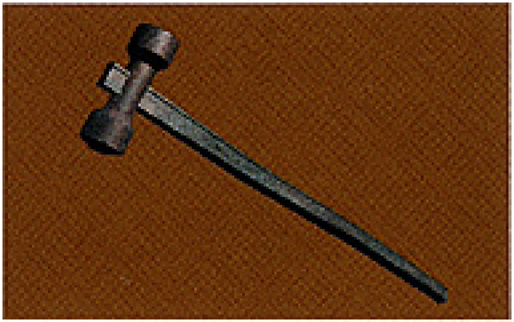
特長
金槌についで重く、両手で扱う。構えてから振り出すまでに遅い傾向がある。両刃を活かした攻撃を得意とする。

武器コマンド

白南風	上段から	←→○
水平両刃斬り	上段から	○○
膝砕き顎砕き	上段から	××
回り胴	中段から	←→○
鎖骨砕き薙払い	中段から	○○
頭蓋割り二連	下段から	△△

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

金槌
HAMMER



全体：83.5cm 重量：4.5kg

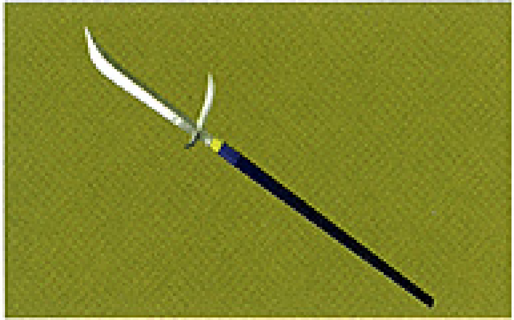
特長
大変重いため、両手で扱う。威力はあるがさばきに時間がかかるため、扱いにくい武器と言える。

武器コマンド

踏み込み殴り上げ	上段から	→→×
飛び込み胴殴り	上段から	←→○
重ね縦殴り	上段から	△△、△、△
回転飛び込み縦殴り	中段から	←→△
袈裟縦殴り	中段から	○△
足砕き縦殴り	下段から	×△

ナギナタ

NAGINATA



全体：181cm 刃長：45cm 重量：2.2kg

特長

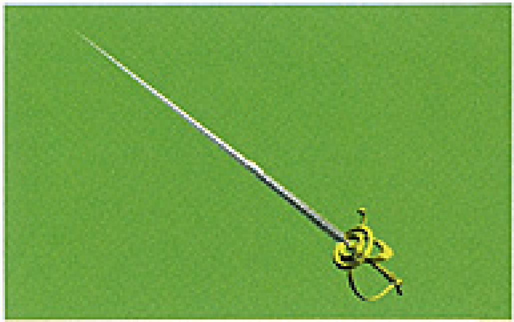
全武器の中で最も長いので、振り出し、戻りともに時間がかかる。突くこともできるが、曲刀のため、叩き切るのが本来の使い方。中・長距離で威力あり。

武器コマンド

振り降ろし面打ち三段（ふりおろしめんうちさんだん）	上段から	△△、△
不知火（しらぬい）	正段から	⇨⇨○
垂直打ち震え（すいちょくうちふるえ）	正段から	△○
裏打ち（うらうち）	下段から	⇦○
三方突き（さんぽうつき）	下段から	⇦⇨△○×
紅紫電（べにしでん）	下段から	×○

レイピア

RAPIER



全体：75cm 剣身：63cm 重量：0.9kg

特長

もっとも軽い武器。基本的に刺突の攻撃が中心になるため、剣の長さの割に間合いを保てる。その形状から相手の攻撃をさばききれない欠点をもつ。

武器コマンド

雀散らし（すずめちらし）	上段から	⇦×
縦払い中心突き（たてばらいちゅうしんつき）	上段から	△○
右踏み込み顔面突き（みぎふみこみがんめんつき）	中段から	⇩△
溜め突き（ためつき）	中段から	⇦⇨○
三途越（さんずごえ）	中段から	△×、△、○、○
顔面突き重ね（がんめんつきかさね）	下段から	△△

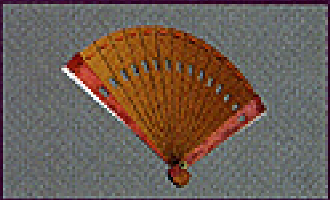
※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

風門 かんぬき

28才 男 日本・琉球出身。
身長191.5cm 体重90kg

逆立ったヘア・スタイルが目立つ。頑強。目に見えぬ糸で相手をからませて息の根を止める「かんぬき」という秘術にかかったかのように、彼の前に立った敵が身動きできなくなることからこの名がついた。6人の中で最大級のパワーを持つ。

サブウエポン	鉄扇(テッセン)



重　量：1.4kg
飛距離：短い。すぐ落ちる。
飛ぶ速さ：遅い
破壊力：かなり大。防御しづらい。

鉄製の扇。扇といっても、かなりの重量があるので、至近距離から投げつけられれば、なまじの剣では防ぎきれないだろう。



風門専用技

●騎士道ノード

唐門（からかんぬき）	中段から	○○、△

●金　槌

回猪（まわりいのしし）	下段から	○○、○、○

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。



空蟬 うつせみ

55才 男 日本・島根出身。
身長183cm 体重85kg

白髪混じりのオールバック。6人の中でもっとも年上。熟練した巧みな剣さばきで、対戦した者は陽炎（かげろう）を相手にしているようだと噂される。年齢のわりにパワーがある。

サブウエポン	小柄(コヅカ)



重　量：0.08kg
飛距離：長い。間合い広し。
飛ぶ速さ：速い
破壊力：小。防御で簡単に弾かれる。

時代劇でよく主人公が相手に投げつける、刀の鞘に忍ばせておく小刀である。空蟬も何かと便利なので携帯している。

空蟬専用技

●野太刀

朧月（おぼろづき）	下段から	⇦ ⇨ △、攻撃ボタン×4

●打刀

弓削斬（ゆげきり）	上段から	⇨ ⇨ △

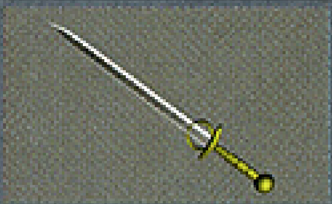
※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

黒蓮 ブラック・ロータス

36才 男 アイルランド出身。
身長189cm 体重81kg

均整の取れた肉体を持つ。パワー、スピードともバランス良く備わっている。彼と戦った敵はブラックロータス(黒い蓮＝夢薬樹)の実を食べたかのように、この世の苦を忘れて、静かに死ぬことからこの名がついた。ヒゲ、胸毛など体毛が濃いため、単に「ヒゲ」とも呼ばれている。

サブウエポン 短剣(ショートソード)



重　量：0.7kg
飛距離：回転した遠心力で意外と長い。
飛ぶ速さ：とても遅い
破壊力：大。防ぐより避けた方が無難。

両刃の剣で長いナイフのような形態。主要の武器としてみれば心もとないが、補助武器としては立派な部類である。



黒蓮専用技

●レイピア

村時雨	下段から	○○、○

●打刀

笹削	上段から	⇨⇨△△、○

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。



御門 みかど

22才 女 日本・京都出身。
身長166.8cm 体重59kg

長い黒髪がトレード・マーク。「鳴鏡心当流」の修行者だが、本来の職業は巫女なので、神が降臨する門＝御門の名で呼ばれる。6人の中ではもっとも小柄だが、鍛えられたバランスの良さを持つ。

サブウエポン	合口（アイクチ）



重　量：0.4kg
飛距離：短い。
振る速さ：速い
破壊力：かなり大。防御しづらい。

いわゆる20センチ程度の短刀。このランクの武器にしては、かなり刃の肉厚があり、相手の攻撃を避けるばかりか、鎧の上からでもとどめを刺せた武器のようである。

御門専用技

●ナギナタ

不知火返し（しらぬいがえし）	正段から	⇨⇨△

●野太刀

雄呂血（おろち）	下段から	××

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

辰美 たつみ

16才 男 日本・広島出身。
身長176cm 体重65kg

成長過程にあるので体つきは華奢。本来「陰」のメンバーではなかったのだが、あるきっかけで「陰」の騒動に巻きこまれてしまう。パワーはあまり期待できないが、スピードはそこそこある。

サブウエポン	なし

辰美のみサブウエポンを持っていない。他人の補助武器を拾わない限り、使えない。



辰美専用技

●セイヨーツルギ

千本通し	上段から	←→○○○○○

●金 槌

楔 崩 れ	上段から	→→△

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。



蛍火 ほたるび

25才 女 ロシア出身。
身長179.5cm 体重69kg

ウェーブのかかった金髪と金色の瞳が、まるで闇夜に浮かぶ蛍のようだとして、この名がついた。上背がある割には、見掛けほどパワーはない。ただし、忍者の経験があり、素早い身のこなしをする。

サブウエポン 手裏剣(シュリケン)



重　量：0.5kg
飛距離：長い。
飛ぶ速さ：とても速い
破壊力：小。

鉄環型の四方手裏剣。蛍火が忍術修行のおりに、上忍から授かった。赤茶けて見えるが錆びているのではなく、様々な毒物を塗り込んだために変色している。

蛍火専用技

●セイヨーブレード

綾女	中段から	⇨⇨✕

●セイヨーツルギ

破車	上段から	⇨⇨⇨○

※コマンドは、コントローラ1を使っている場合です。

陰陽の迷ひ城跡

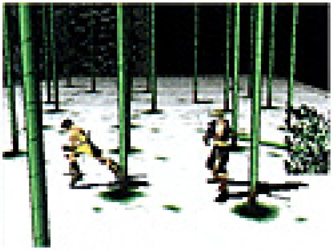
ストーリー・モードの主な舞台は、右のような広大な城跡ワールドです。脱走したプレイヤーキャラクタは「八尋の通り」からこの城跡に逃げ込み、抜け道があるとされる「天守閣跡」を目指します。フィールドを移動しながら、自分に有利な場所を選んで戦ってください。



●松の段



●追手門



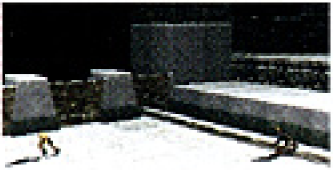
●翠の廻廊



●一条の滝

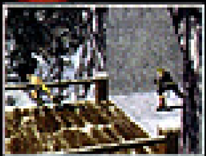


●迷ひ橋(下)



●矢来堀

迷ひ橋



境目



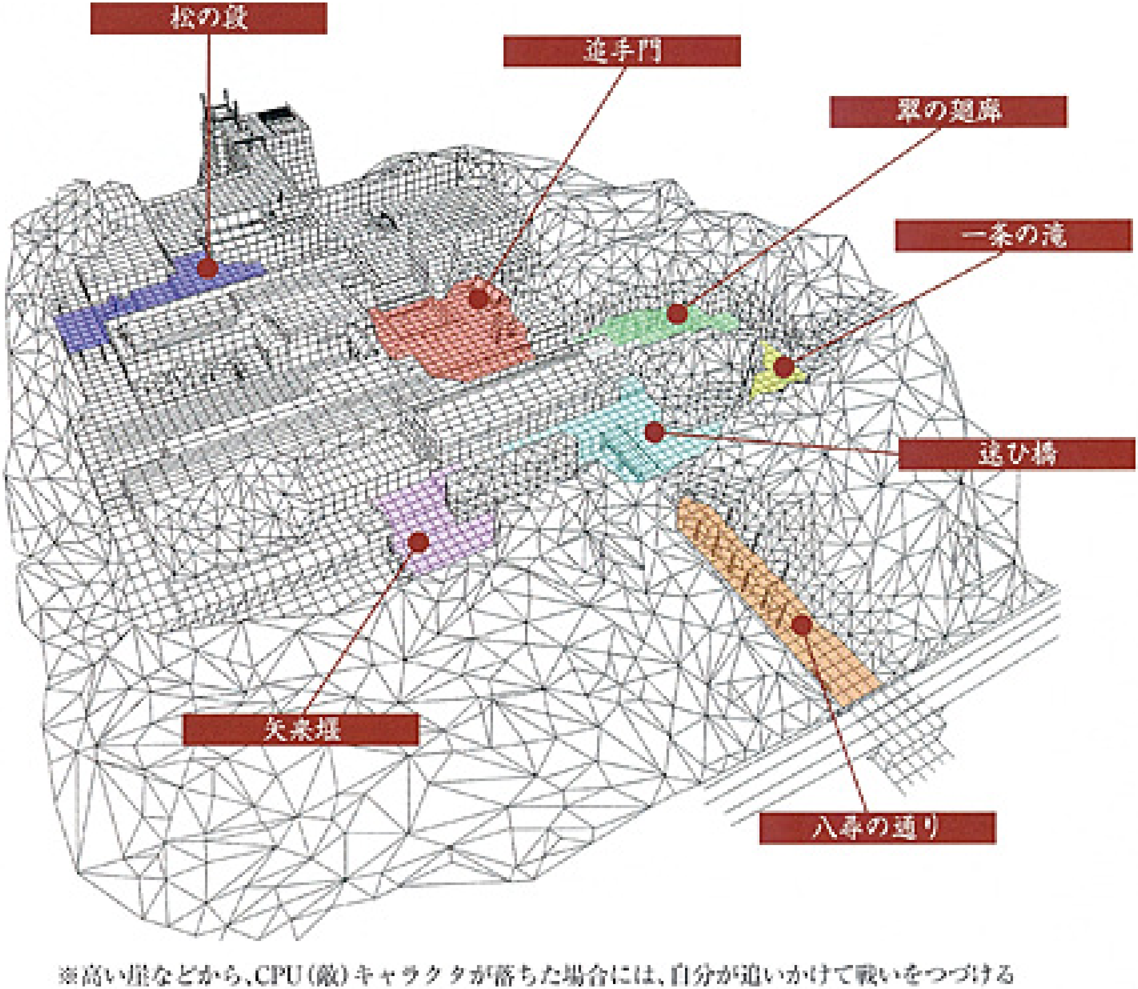
八尋道



フィールドの移動

(フィールドの「境界エリア」に自分と敵が両方とも入ると、隣のフィールドに移動できます。)

城跡ワールドについて



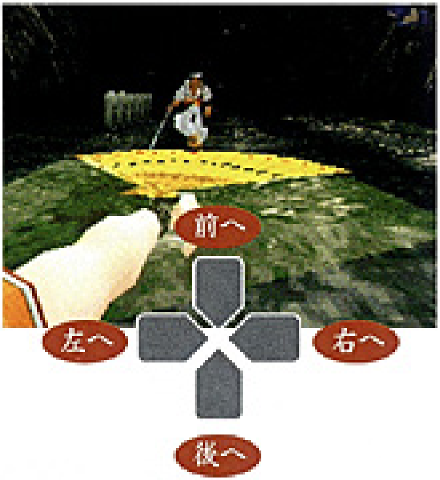
※高い崖などから、CPU(敵)キャラクタが落ちた場合には、自分が追いかけて戦いをつづけることもできますし、追いかけなければ勝負がついたとみなし、次の展開に進みます。

オウンビュー・モードについて

写真のように、オウンビュー（自分の視点）でCPU(敵)と戦うモードです。視点が自分の見た目になるため、攻防の迫力や緊張感がいっそう増します。ただし、方向キーの操作や間合いのとり方が通常のモードとは少し異なりますので、注意が必要です。「ブシドーブレード」のゲーム・システムに慣れた「上級者」の方のチャレンジをお勧めします。



画面右上に小さく表示されているキャラクタは、自分の姿勢や状態を確認するためのものです。



方向キーの違い

前方向（→）が見た目どおりに、↑になります。たとえば、ジャンプ（→＋R2 R1）は、（↑＋R2 R1）となります。

オウンビュー・モードでのコマンドの一例

ジャンプ	↑＋R2 R1
サブウエポン	↑＋R2 ○
追い打ち	↓↑×

敵を見失った場合

一定範囲に敵がいれば、方向キーか攻撃ボタン、防御ボタンのいずれかを押すと、相手の方向に向くことができます。（通常のモードでも同様です。）

通信対戦モードについて

別売りの対戦ケーブルで2台のプレイステーションをつなぎ、オウンビュー（自分の視点）の通信対戦をプレイできます。通常の対戦モードとはまったく違った感覚で、「ブシドーブレード」の真剣勝負の醍醐味を味わえることでしょう。専用ステージも用意してありますので、お試しください。



通信対戦の準備

対戦ケーブルを使用するときは、プレイステーション本体の電源を入力する前に、それぞれの背面の通信端子にケーブルを接続しておいてください。なお、通信対戦では、それぞれのプレイステーションに「ブシドーブレード」が必要となります。

通信対戦の始め方

電源を入れると、接続に異常がなければオープニング画面が始まります。それぞれのコントローラとも、通常のモードをプレイする時と同様に、スタートボタンを押してメニュー画面に行き、そこで「通信対戦モード」を選び、○ボタンを入力して決定してください。さらに、それぞれがキャラクタと武器の選択を終え、どちらかがステージの選択を決定すると、それぞれの画面に、自分の見た目の画面が表示され、試合が始まります。操作は、オウンビュー・モードと同じです。





コラム

鍔競り合い

双方が同じタイミングで攻撃を仕掛けた時に、「鍔競り合い」状態に入ることがあります。この場合、両者が攻撃ボタンのいずれかを連打すると、押し合いの勝負になります。負けた方は勝った方にはじき飛ばされますが、この際、一瞬の逆転のチャンスが残されています。はじき飛ばされそうな気配が見えたときに、後ろや奥、手前の方向キーをタイミングよく押すと、相手のはじき飛ばしを交わすことができ、虚をつかれた相手は前によろけます。一瞬にして、守勢から攻勢に転じることができるというわけです。



防御崩れ

このゲームの防御（□ボタン）は、通常の格闘ゲームの「防御している状態」とは異なり、相手の武器に自分の武器を当てて、結果として防御する行為です。「当て」という一種の技だといえます。しかし、キャラクタと武器の総合的なパワーの優劣によって、この「当て」が崩されてしまう場合があります。相手のパワーが自分のパワーよりかなり強いと、当たった瞬間に体勢が崩されてしまい、ダメージは受けないものの、一定時間、操作を受け付けなくなります。これが「防御崩れ」です。かなり不利な状態だといえますが、このときに例外的に操作を受け付けるボタンが一つだけあります。体勢が崩れた瞬間にR2ボタンを押すと、後転して相手の次の攻撃を回避することができるのです。パワーのないキャラクタを使うプレイヤーにとっては、欠かせないシステムだといえます。



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPM 86020